MSX2、MSX2+シリーズ

操作マニュアル

ブライ
BURAI 上巻

このたびは、『ＢＵＲＡＩ』をお買いあげいただき、
まことにありがとうございました。

ゲーム説明をよくお読みのうえ、『ＢＵＲＡＩ』の
世界をお楽しみください。

目　次

ゲームのスタート方法

オープニング・スタート

●ドライブ1に、**ゲームディスク【1】**を入れて
電源を入れてください。オープニングが始まります。

ゲームを始める前に

●このゲームではデータをセーブするために
ユーザーディスクか、**S－RAM**が必要です。
※S－RAM、ディスク共に初期化をしないと使えません。
初期化の方法はS－RAMは下の**【スタートメニュー】**の
S－RAMの初期化を参照して下さい。
ディスクの場合は**別紙のディスクの初期化の方法**を
参照して下さい。

ゲーム・スタート

●ドライブに、**ゲームディスク【2】**を入れて
電源を入れてください。ゲームのスタートメニューが
表示されますので、［↑］［↓］で選び、［⏎］を
押してください。

【スタート・メニュー】

▶ゲームのつづきをする
・**【ディスク】**、**【S－RAM】**いずれかを選択すると
前回の続きからゲームが始まります。

▶ユーザーディスクを作る
・**ユーザーディスク**を作成します。
2DDフォーマットをしたディスクを用意して、
画面の指示にしたがってください。

・ユーザーディスクの作成が終わると、メニューが
表示されますので、"**ゲームのつづきをする**"を
選択するとゲームが始まります。

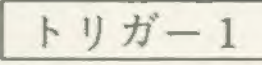
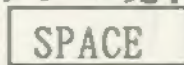
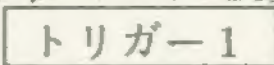
▶ディスク → ディスク
・現在のユーザーディスクのデータを
他のユーザーディスクにコピーします。

▶S－RAM → ディスク
・現在のS－RAMのデータを
他のユーザーディスクにコピーします。

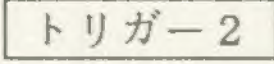
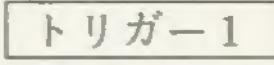
▶ディスク → S－RAM
・現在のユーザーディスクのデータを
S－RAMにコピーします。

▶S－RAMの初期化
・S－RAMの内容を初期化します。
（※ 現在、セーブされているデータは消えてしまいます。）

●第1部は、7つの章のうちから、どの章からでも
始めることができます。遊びたいシナリオを
［↑］［↓］で選び、［⏎］を押してください。

●ディスクの入れ替えは、画面の指示にしたがって
ください。

キー・ジョイスティックの操作

移　動

●カーソルキーの [↑] [↓] [←] [→]
または、**ジョイスティックの方向キー**で、
マップ上のキャラクターが動きます。

コマンドモードにする

●移動中に [X] [Y] [SPACE] [⏎] [トリガー1]
のいずれかを押してください。

**キャラクター・戦闘方法
コマンドなどの選択**

●カーソルキーの [↑] [↓] [←] [→] または、
ジョイスティックの方向キーで、▶マークを動かして、
[X] [Y] [SPACE] [⏎] [トリガー1] の
いずれかを押してください。

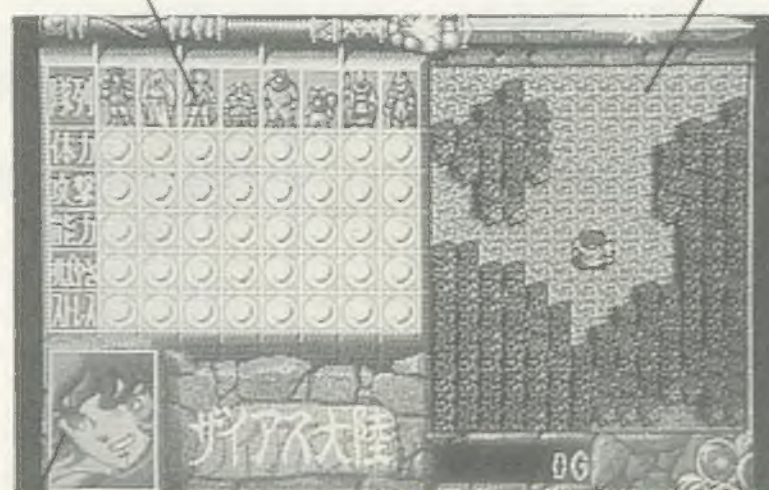
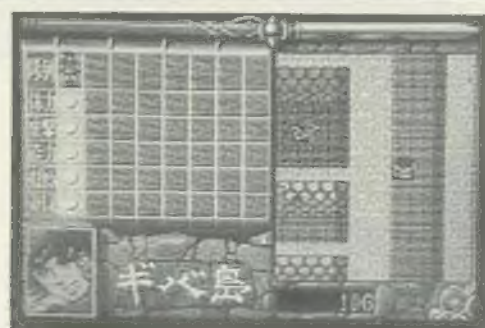
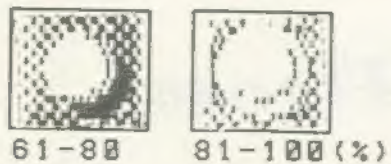
キャンセル

● [Z] [N] [ESC] [SHIFT] [トリガー2] の
いずれかを押してください。

※画面に、赤い▼印が表示された時は、
[X] [Y] [SPACE] [⏎] [トリガー1] の
いずれかを押してください。

画面の説明

ゲーム画面

●ゲームがスタートすると、画面は次のように
表示されます。

メイン・スクリーン

●キャラクターのいる場所が、上から見た状態で表示されています。

●パーティの先頭になっているキャラクターが、マップの上に表示されています。

●町や村・塔などは、シンボルで表示されています。

●移動中に X Y SPACE ⏎ トリガー1 のいずれかを押すと、コマンドモードになります。

●移動中に敵と出会うと、戦闘シーンになります。

●ゲームの進行によって、コマンドが自動的に表示されることがあります。その時には、画面の指示にしたがってください。

ステータス・パネル

●現在のパーティに参加しているキャラクターと、それぞれの現在の状態を表しているパラメータの一部が、玉によって象徴的に表示されます。

【キャラクターの表示】

○左から、パーティの先頭順に並んで表示されます。

○キャラクターはその時の状態によって、3段階のグラフィックで表されます。

正常

毒

マヒ

○マヒした状態のキャラクターは、戦闘不能になります。先頭キャラがマヒ状態の時は、入力キー通りには、動かなくなりますので、注意してください。

○毒を受けた状態のキャラクターは、1歩移動する毎に**体力**が減っていきますので、注意してください。

○パーティの参加は、ストーリーにそって自動的に行われます。

【パラメータの表示】

○各キャラクターの下には、**体力・攻撃力・能力値・すばやさ・ストレス**のパラメータが、玉によって表示されています。

0-20

21-40

41-60

61-80　81-100(%)

○玉は、各パラメータのＭＡＸ値に対する現在値の%（ストレスだけは、その度合いの%）で、5段階のグラフィックで表されます。

○それぞれのキャラクターのくわしいパラメータの値や状態は、コマンドの［パラメータ］で、確認することができます。

パラメータ

パラメータの種類

●このゲームでは、キャラクターの状態を
体　力・攻撃力・能力値・すばやさ・知　力
器用さ・知名度・好奇心・忍耐力・ストレス
の１０個のパラメータで表しています。

●パラメータは、ステータス・パネルに玉で象徴的に表されていますが、そのくわしい数値は、コマンドの［パラメータ］で見ることができます。

パラメータの説明

●各パラメータは、［レベル］［経験値］［現在値］の３つの数値で表されます。ただし、**ストレス**だけは、その度合いがパーセンテージで表されています。

●**体　力・攻撃力・能力値・すばやさ**には、現在値の上限を表す［ＭＡＸ値］が存在します。

体　力

●キャラクターの体力を表わします。

○体力が最低値(=1)になった場合、そのキャラクターは戦闘に、参加できません。
○通常の戦闘中に、パーティ全員の体力が最低値になった場合は、戦闘から自動的に逃げ出すことになります。
○イベント中の戦闘で、パーティ全員の体力が最低値になった場合には、ゲームオーバーとなります。
○パーティ全員の体力が最低値の状態で、敵と遭遇するとゲームオーバーとなります。

〔回復〕
・アイテム，特殊能力の使用
・救済所での回復
・特定のイベントでの回復
・レベルアップした時

〔減少〕
・敵からの攻撃によるダメージ
・毒の状態であること
・特定のイベントでの減少

攻　撃　力

●キャラクターの武器による攻撃の効果を表わします。

○現在値が０なら、武器による攻撃はできません。

〔回復〕
・移動
・アイテム，特殊能力の使用
・救済所での回復
・特定のイベントでの回復
・戦闘中での「防御」のコマンドの使用
・レベルアップした時

〔減少〕
・敵への武器攻撃
・毒の状態であること

能力値

●特殊能力を使うための力を表します。

○能力値が0になると、特殊能力が使えなくなります。

〔回復〕
・アイテム，特殊能力の使用
・救済所での回復
・特定のイベントでの回復
・レベルアップした時

〔減少〕
・特殊能力を使った時
・戦闘で、敵からの特殊能力による攻撃を受けた時

すばやさ

●キャラクターのすばやさを表わします。

○敵からの攻撃を回避するすばやさと、敵を攻撃するすばやさに影響します。

〔回復〕
・フィルード上の移動
・アイテム，特殊能力の使用
・救済所での回復
・特定のイベントでの回復
・戦闘中での［防御］のコマンドの使用
・レベルアップした時

〔減少〕
・敵からの攻撃によるダメージ
・毒の状態であること

知力

●キャラクターの知力を表します。

○特殊能力を使う時の効力に影響します。
○敵からの特殊能力攻撃を防ぐことに影響します。

〔増加〕
・アイテムの使用
・レベルアップした時

器用さ

●キャラクターの武器を使う器用さを表します。

○戦闘でのクリティカルヒットに影響します。
○戦闘での武器攻撃の攻撃力に影響します。

〔増加〕
・アイテムの使用
・レベルアップした時

知名度

●キャラクターの勇士としての知名度を表します。

○ショップでものを売買する時の値段に影響します。

〔増加〕
・レベルアップした時

好奇心

●キャラクターの好奇心を表します。

○戦闘後、アイテムの発見に影響します。
○隠れショップの発見に影響します。

〔増加〕
・アイテムを使用した時
・レベルアップした時

忍耐力

●キャラクターの忍耐力を表します。

○戦闘時、敵からの攻撃を防御する力に影響します。

〔増加〕
・アイテムを使用した時
・レベルアップした時

ストレス

●キャラクターのストレスを表します。

○戦闘での武器攻撃の攻撃力に影響します。

〔減少〕
・アイテムの使用
・救済所での回復
・自分にあった環境のフィールド上の移動

〔増加〕
・自分に合わない環境のフィールド上の移動

レベルアップ

各パラメータのレベル

●キャラクターの各パラメータには、それぞれにレベルが設定されています。

●レベルは、各パラメータの経験値が一定の値に達した時にのみ、アップします。

●各パラメータのレベルの段階は、1～99です。

総合レベル

●それぞれのキャラクターには、各パラメータのレベルとは別に、総合レベルというものがあります。

●総合レベルの段階は、1～99です。

コマンド

コマンドの種類

●キャラクターが移動中に使用できるコマンドには、**アイテム・特殊能力・行動・装備品・パラメータ・隊列変更・システム**があります。

●移動中に ［X］［Y］［SPACE］［⏎］［トリガー1］ のいずれかを押すと、コマンドモードになります。選択キーで、コマンドを選んでください。

●コマンド選択中に、キャンセルをすると、コマンドモードが終了します。

アイテム

●キャラクターが所持しているアイテムに関するコマンドです。

○パーティが2人以上の時は、キャラクターを選びます。
○そのキャラクターが所持しているアイテムが、表示されます。
○アイテムを選び、そのアイテムをどうするのかを決定してください。
　▶使う　▶渡す　▶交換する　▶捨てる

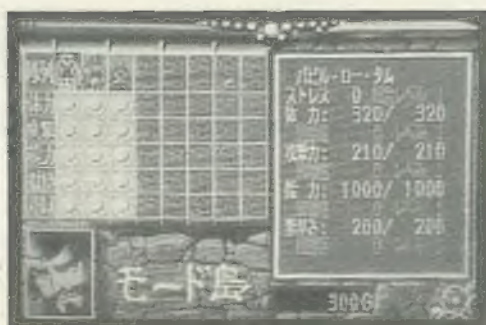
特殊能力

●キャラクターが身につけている特殊能力に関するコマンドです。

○パーティが2人以上の時は、キャラクターを選びます。
○そのキャラクターが、身につけている特殊能力が、表示されます。
○特殊能力を選び、それを誰に対して使うのかを、決定してください。
○ただし、次の場合、特殊能力は使用できません。
・キャラクターの能力値が足りない時
・キャラクターが特殊能力が使える環境でない時
・その特殊能力を使うために必要なキャラクターがパーティの中にいない時

行　動

●キャラクターが移動中にとる行動についてのコマンドです。

※キャラクターは、フィールドを移動している間、何らかの行動をとることによって、自動的に、それに応じた経験値を得ることができます。キャラクターには、常に何らかの行動をとらせておくほうがよいでしょう。なお、町や村の中での移動は、経験値は得られません。

○パーティが2人以上の時は、キャラクターを選びます。
○キャラクターのとれる行動が表示されます。
○◎印がついているものが、現在とっている行動です。
○キャラクターのとれる行動には、次のようなものがあります。

▶何もしない	・何もしていません。
▶攻撃力の訓練	・**攻撃力**の経験値がアップします。
▶能力値の訓練	・**能力値**の経験値がアップします。
▶器用さの訓練	・**器用さ**の経験値がアップします。
▶忍耐力の訓練	・**忍耐力**の経験値がアップします。
▶まわりを調べる	・**好奇心**の経験値がアップします。
▶本を読む	・**知力**の経験値がアップします。 ・読む本によっては、**特殊能力**が身につきます。 ・◎印がついているものが、現在読んでいる本です。 ・なお、本を持っていないとこのコマンドは選べません。

装　備　品

●キャラクターが持っている武器・防具と防具に関するコマンドです。

○パーティが2人以上の時は、キャラクターを選びます。
○武器か、防具かを選ぶと、そのキャラクターが所持している武器または防具が、表示されます。
○◎印がついているものが、現在の装備品です。
○武器または防具を選ぶと、それをどうするのかを決定してください。

▶装備する　▶渡す　▶交換する　▶捨てる

○武器は1つ、防具は鎧と盾を1つずつ装備することができます。

パラメータ

●キャラクターのすべてのパラメータと状態を表示するコマンドです。

○パーティが2人以上の時は、キャラクターを選びます。
○各キャラクターの全パラメータと状態が確認できます。
・ストレスは、100を上限とした%で表示されます。
・パラメータは、現在値／MAX値、経験値、レベルの順序で表示されます。
・キャラクターの種族、年令、性別、現在の行動が表示されます。
・キャラクターの現在の装備している武器、防具が表示されます。そこで武器の攻撃力とあるのは、そのキャラクター自身の攻撃力ではなく、武器自体の攻撃力のことです。また、相性度というのはその武器とキャラクターの相性のことで、これが高いほど武器の攻撃力防具の防御力がアップします。

隊列変更

◉パーティの隊列の順序を変更するコマンドです。

○先頭のキャラクターから、順に決定してください。

システム

◉ゲームのシステムについてのコマンドです。

▶セーブ
・ゲームの途中結果をセーブします。

▶ロード
・セーブされている途中結果をロードします。

※［セーブ］［ロード］の時に、ディスクの入れ替えはできません。立ち上げに使用したユーザーディスク、またはＳ－ＲＡＭにデータはセーブされます。

▶終　了
・ゲームを終了します。

イベント

イベントの発生

◉ゲームを進めていくと、その途中には、たくさんのイベントが発生します。

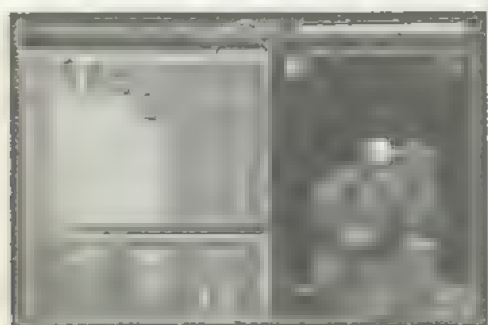
◉キーの操作は、画面の指示にしたがってください。

◉ＢＵＲＡＩのストーリーを楽しみながら、ゲームをすすめてください。

戦　闘

戦闘に入る

●パーティが移動中に敵と出会うと、メインスクリーンに、敵キャラが出現し、戦闘状態になります。

戦闘のパターン

●戦闘には、次のようなパターンがあります。

◎通常戦闘
- 敵が出現し、戦闘のモードに入ります。
- 戦闘方法を選び、敵と戦ってください。

◎敵からの先制攻撃
- 敵が出現し、「敵の先制攻撃！」というメッセージが表示されます。
- 最初のターンは、敵からの攻撃から始まります。

◎味方からの先制攻撃
- 敵が出現し、「敵は、まだ気付いていない」というメッセージが表示されます。
- 最初のターンは、味方からの攻撃です。敵は攻撃してきません。

戦闘の方法

●戦闘方法は、キャラクター別に選ぶことができます。

●戦闘方法を選ぶと、その途中経過が、メッセージで表示されます。

●戦闘の方法には、次のものがあります。

▶全員攻撃
- この方法を選んだ以降のキャラクター全員で攻撃します。

▶全員防御
- この方法を選んだ以降のキャラクター全員が、自分自身を防御します。

▶ＡＵＴＯ
- 戦闘が自動的に行われます。
- 体力が、２０％を越えているキャラクター、あるいは攻撃力が、０でないキャラクターだけが攻撃をし、その他のキャラクターは、自分自身を防御します。

▶攻　撃
- 各キャラクター別に、攻撃対象を選んで攻撃します。

▶特殊能力
- 各キャラクターが身につけている特殊能力の中で、戦闘中に有効なものだけが使用できます。

▶アイテム
- 各キャラクターが持っているアイテムの中で、戦闘中に有効なものだけが使用できます。

▶防　御｜・パーティの中の他のキャラクター、または自分を防御します。

▶にげる｜・戦闘から、自分だけ逃げます。

▶撤　退｜・戦闘から、パーティ全員で逃げます。

● ［ＡＵＴＯ］［撤退］を選ぶと、それより前に選んでいた戦闘方法は、すべてキャンセルされ、すぐに実行されます。

戦闘の終了

●戦闘は、敵か味方のどちらか全滅する、もしくはその戦闘から逃げることによって、終了します。

●戦闘の結果によって、手に入れた武器・防具、アイテムやゴールド、レベルアップなどのメッセージが表示されます。

ゲーム・オーバー

●次の場合に、ゲームオーバーになります。

- イベント中の戦闘で、パーティ全員の**体力**が最低値になった時
- パーティ全員の**体力**が最低値になった状態で敵と遭遇した時

会　話

人々と話す

◉町や村に入ると、そこに住んでいる人たちに話をきくことができます。

○移動している人に、ぶつかってください。会話ができます。
○ショップ以外の家に入ると、会話ができます。

ショップ

店に入る

◉町や村の中には、いろいろなショップがあります。

○ショップに入ると、店員がでてきます。
○売り買いするキャラクターを選んでください。
○そのショップで、売り買いのできる品物と値段などが、表示されますので、売り買いの品物を決定してください。

ショップの種類

◉ショップには、次のような種類があります。

◆武器屋	・武器を売っています。
◆防具屋	・鎧と盾を売っています。
◆本　屋	・本を売っています。
◆薬　屋	・薬を売っています。
◆なんでも屋	・いろいろなアイテムを売っています。
◆救済所	・ケガの治療をしてくれます。 ・救済所に寄付をすると、そのパーティに参加しているキャラクター全員の知名度が上がります。
◆銀　行	・お金を預かってくれます。
◆預かり所	・品物を預かってくれます。
◆買取り所	・品物を買取ってくれます。

値　段

◉ものの値段は、キャラクターの知名度に関係しています。

◉キャラクターの知名度が高くなればなるほど、ものを買う時の値段は、安くなり、ものを売る時の値段は、高くなります。

武器と防具

武器の種類

●武器は、戦闘には欠かせない大切なアイテムです。
武器には、次のような種類があります、
◎ソード　◎槍　◎弓　◎棒　◎斧　◎特殊系

●武器は、キャラクター１人につき８つまで
所持できますが、装備できるのは１つだけです。

防具の種類

●防具は、戦闘の時に身を守るものです。
防具には、次のような種類があります。
◎鎧　◎盾

●防具は、キャラクター１人につき８つまで、
所持できますが、装備できるのは、鎧と盾が
それぞれ１つずつです。

入手方法

●キャラクターによっては、ゲームスタート時から
すでに、武器や防具を持っている者もいます。
どのキャラクターが、どの武器を持っているのか
は、コマンドの［装備品］で確認できます。

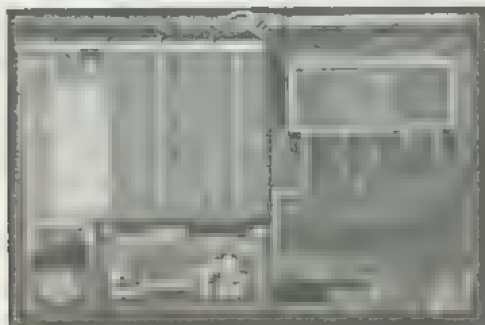
●武器や防具を手に入れる方法には、次のような
方法があります。
- 武器屋で買う
- 戦闘に勝って手に入れる
- 移動中に発見する
- イベントで手に入れる

効力

●武器や防具は、持っているだけでは使えません。
コマンドで［装備する］必要があります。

●キャラクターたちには、それぞれに独自の性格と能力が
あります。そして、それは武器や防具を使う場合にも、
大きく影響します。つまり、誰がその武器や防具を使う
かによって、それらの効力も変わってくるわけです。

アイテム

アイテムの種類

●キャラクターが使用できる道具には、武器や防具の他にもいろいろなものがあります。

●アイテムの種類には、次のようなものがあります。
◎回復系アイテム　◎攻撃系アイテム
◎特殊系アイテム　◎本

●アイテムは、キャラクター１人につき、８つまで持つことができます。

入手方法

●キャラクターによっては、ゲームスタート時からすでに、アイテムを持っている者もいます。どのキャラクターが、どのアイテムを持っているのかは、コマンドの［アイテム］で確認できます。

●アイテムを手に入れる方法には、次のような方法があります。
・ショップで買う
・戦闘に勝って手に入れる
・移動中に発見する
・イベントで手に入れる

効　力

●アイテムには、それぞれにいろいろな効力があります。アイテムの効力の中には、次のようなものもあります。ただし、まわりの状況によっては、アイテムが使えないこともありえます。

《本》
・いろいろなタイトルの本がありますが、キャラクターにふさわしい本を読むと、その読んだページ数に応じて、特殊能力が身につきます。

《薬》
・薬には、それぞれ特有の効力があります。
■ポイズンゼロ………毒の治療
■アスロン２０………体力・攻撃力・すばやさの20%回復
■アスロン５０………体力・攻撃力・すばやさの50%回復
■アスロン８０………体力・攻撃力・すばやさの80%回復
■アスロンズ…………能力値 50%回復
■アスロンビッグ……能力値100%回復
■アスロンキング……全数値及び状態回復
■アスロンピアー……マヒ回復
■ロストストレス……ストレス値を20減少
■ノンストレス………ストレス値を 0にする

《特殊》
・特殊系のアイテムの中には、それを持っているだけで効力を発揮するものがあります。

特殊能力

特殊能力の種類

●キャラクターたちは生まれながらにして、特殊な能力が、備わっている者がいます。また、本を読むことによって、新しい特殊能力を身につけることもできます。

●特殊能力には、次のような種類があります。

◎攻撃系　◎防御系
◎回復系　◎移動系

効　力

●特殊能力には、それぞれにいろいろな効力があります。ただし、まわりの状況によっては、特殊能力が使えないこともありえます。また、攻撃系の特殊能力には、一定の敵には効かないものもあります。

●それぞれのキャラクターは、すでに次のような能力を身につけています。

◇**ハヤテ**………乱打(攻)

◇**左　京**………水剣(攻)，水だまし(攻)，水柱(防)

◇**リリアン**……針舞い(攻)，ロストニードル(攻)
ガッシュ(防)，シュラト(防)
ギムレ(回)，サナレータ(回)

◇**クーク**………蚕苦利の念(攻)，亜羅玉の念(攻)
陣強の念(回)

◇**ゴンザ**………岩石崩し(攻)

◇**マイマイ**……パンピー(攻)，ポポロン(攻)
シュッシュラ(回)

◇**アレック**……ザザーン(攻)，ドドーン(攻)
ババーン(攻)，アラヨット(攻)
ホナサイナーラ(防)，アットユーマ(移)

◇**ロマール**……タイフーン(攻)

◇**バビル**………蚕苦利の念(攻)，亜羅玉の念(攻)
奪観音の念(攻)，雑無打の念(防)
陣強の念(回)，聖行間の念(移)
亜邪駆の念(移)

◇**マリア**………蚕苦利の念(攻)，奪観音の念(攻)
雑無打の念(防)，陣強の念(回)

ユーザー・サポート

【パッケージの内容物】

○本製品には、以下のものが入っています。

- ゲームディスク　6枚
- 「ワールド　オブ　ブライ」　1冊
- 操作マニュアル　1冊
- ＢＵＲＡＩデータ表　1枚
- 保　証　書　1枚
- アンケートはがき　1枚

【保証書】

○アンケートはがきから、切りはなした保証書は、すべてをご記入のうえ、大切に保管ください。ゲームのヒントやアフターサービスを受けるためには、必ず、この保証書が必要となります。

【ゲームのヒント】

○このゲームに関してのヒントをご希望の場合は、往復はがきに、次の項目を必ずお書きのうえ、リバーヒルソフト「ブライ質問」係まで、お送りください。

◉お名前　◉ご住所　◉お電話番号
◉ご使用機種　◉保証書のシリアルNo
◉ご質問内容

○なお、「ブライ」に関するお電話によるご質問は受け付けておりませんので、ご了承ください。

【アフターサービス】

○もし、操作ミスや取り扱いの不注意で、ゲームディスクを壊してしまった場合には、新しいものと交換いたします。その際には、ゲームディスケット１枚につき手数料1000円と壊れたディスケット、そして保証書を同封のうえ、当社までお送りください。

○万一、ゲームディスクが正常に動作しない場合には、次のことをお確かめください。

・本体やディスプレイなどの電源やケーブルは、正しく接続されていますか。
・ゲームのスタート方法は、間違っていませんか。
・漢字ＲＯＭのない機種は漢字ＲＯＭをセットしましたか。
・電源を切って、本体を安定させてやってみましたか。

以上をお確かめのうえ、それでも動作しない場合は、

・ご購入のお店などで、同じ機種の機械での動作を、お確かめください。別の機械で正しく動作する場合には、ご使用の機械の故障等が考えられます。その際には、お店などにご相談ください。

上記のことをお確かめのうえで、動作しなかった場合には、たいへんお手数ですが、動作異常の状況をお書きになったものとそのゲームディスクと使用中のユーザーディスク、そして保証書を同封のうえ、当社までお送りください。

※ディスクは、厚紙等の硬いものにはさんでお送りください。

【製品のお問い合わせ】

○当社の製品に対するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。

０９２－７７１－０３２８

※ユーザーサポート電話の受付時間は、土・日・祭日を除く１３：００～１７：００の間になっています。
それ以外の時間は、《リバーヒル情報局》より、いろいろな情報をテレフォンサービスで、お届けしております。

株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL.092-771-3217